

ACHTUNG! Cthulhu

« En pleine tempête »

3 janvier 1941. Le cuirassé allemand Bismarck sème la terreur autour des îles britanniques. La flotte anglaise patrouille autour des côtes pour tenter de trouver et de couler l'impressionnante forteresse flottante du IIIe Reich. Trois bâtiments de la Royal Navy font route au nord de l'Ecosse. Il y a le HMS Turtle, le HMS Lincoln et le HMS McLawn. La mer est mauvaise. Après une tempête où les marins sont restés cloîtrés dans leurs cabines, le calme revient malgré une brume opaque. On distingue à peine le navire voisin. A bord du HMS Turtle, on tente d'entrer en contact avec les autres navires pour vérifier qu'il n'y a pas eu d'avarie sévère pendant le tumulte. Si le HMS McLawn répond rapidement avec des nouvelles rassurantes, c'est le silence radio du côté du HMS Lincoln... Les investigateurs vont être envoyés à son bord pour tenter de comprendre ce qui s'est passé.

14 décembre 1940. Le jeune sous-officier Kelter Brown est en permission au port de Scapa Flow, dans le nord de l'Ecosse. Il n'a jamais eu de chance avec les femmes, aussi, lorsque la belle Alice lui témoigne de l'intérêt à la cantine, il se laisse volontiers embarquer dans une brève et intense romance. Après avoir conclu dans un entrepôt isolé, Alice remet à Kelter une petite statuette représentant une silhouette déformée, accroupie. Elle fait promettre à Kelter de la porter en pendentif sous son uniforme et de ne jamais la quitter. « Ainsi, lui dit-elle, tu seras en sécurité et je sais que tu penseras

à moi. » Quelques jours plus tard, Kelter Brown embarque, le cœur embué d'amour, à bord du HMS Lincoln. Sa mission : traquer et couler le Bismarck.

2 décembre 1940. Alice Farrow se relève. Le sol de la caverne lui a écorché les genoux. La main gantée de cuir de la sorcière allemande lui caresse la joue et le sang qui en coule. « *Tu es des nôtres, désormais, mein liebe. Ton sang est notre sang. Mais tu dois encore nous prouver ta fidélité en accomplissant une mission facile. Retourne à ton boulot de cantinière et trouve un marin pas trop intelligent. Séduis-le. Couche avec lui s'il le faut. Mais remets-lui cette statuette. Il faut qu'il la porte partout avec lui, surtout quand il sera en mer. Ce n'est qu'ainsi qu'ils pourront le retrouver. Allez, va. Schnell !* »

L'histoire

Dilma Wolffe est une sorcière du Soleil Noir infiltrée en Ecosse. Elle a noué un lien avec une communauté de profonds nichant dans un réseau de cavernes sous-marines sous une falaise. C'est là qu'elle a mis au point un plan simple. Grâce à une statuette fétiche qu'ils peuvent retrouver partout, les profonds pourraient s'emparer d'un navire britannique à dessein. Elle finit par trouver une jeune femme obéissante travaillant comme cantinière à la base navale de Scapa Flow, Alice Farrow. Elle la séduit et lui ordonne de remettre la statuette à un marin prêt à partir en mer. Alice remet l'objet à Kelter Brown et celui-ci embarque à bord du HMS Lincoln. Le Lincoln prend la mer et rejoint bientôt deux autres bâtiments de la Royal Navy, le HMS McLawn et le HMS Turtle, à bord duquel servent les personnages. Lors d'une tempête, les profonds lancent leur attaque sur le Lincoln et tuent presque

tout le monde à bord. Après la tempête, c'est le silence radio à bord du bateau. Le capitaine Bower, du HMS Turtle, décide d'envoyer des hommes à bord du Lincoln afin de voir pourquoi plus personne ne répond...

Introduction

Cela fait deux semaines que les trois bâtiments de la Royal Navy patrouillent dans le nord du Royaume Uni. A part de rares échos radar rapidement perdus, il n'y a pas trace du Bismarck ou de quelque navire allemand. La mer est grosse depuis le début de la mission et une violente tempête a éclaté voilà plusieurs heures. Les marins, calfeutrés dans leurs cabines, jouent aux cartes, plaisantent sur ce qu'ils feront au Bismarck s'ils le trouvent et évoquent leurs familles respectives. Malgré le temps, l'humeur est bonne et l'espoir est grand de voir la guerre se terminer rapidement. Bientôt, les remous se calment et la tempête semble appartenir au passé. Rapidement, les marins regagnent leurs postes et réinvestissent le pont. Une brume opaque enveloppe le HMS Turtle. A bâbord, on distingue vaguement la silhouette du HMS McLawn. A tribord, les formes sombres et martiales du HMS Lincoln sont à peine devinées. Du peu que l'on peut voir, aucun des navires ne semble avoir connu d'avarie pendant la tempête. C'est alors qu'une sirène retentit. Le plus haut gradé du groupe d'investigateurs est appelé au poste de commandement.

Là, le capitaine Winfred Bower les attend. « *Garçons, nous avons tenté de joindre le HMS Lincoln depuis un quart d'heure par radio et par signaux lumineux. Il ne répond pas. Le bateau se trouve à peine à cinquante brasses de nous mais nous ne parvenons pas à nous assurer qu'ils ont bien supporté la tempête à bord. Sans*

doute rien de grave, mais mieux vaut s'en assurer. Prenez vos meilleurs hommes et un canot et rendez-vous à bord afin de vérifier que tout va bien, puis venez faire votre rapport. Rompez. »

Un canot à la mer

Les investigateurs embarqueront à bord d'un canot à moteur. Bien que la tempête soit derrière eux, la mer est encore un peu grosse et recouverte d'écume. Il ne faut cependant que quelques minutes pour rejoindre le HMS Lincoln. Au premier regard, aucune avarie n'est à déclarer. Rester dans les remous du bateau est cependant dangereux et il faut procéder avec prudence pour arrimer le canot à la canonnière. Un test en Navigation : Bateau sera requis pour celui qui est à la manœuvre. Il faudra également lancer une corde et un grappin pour s'arrimer correctement à la passerelle (Lancer ou Manipulation des cordes). Si les investigateurs font le tour du Lincoln, ils ne trouveront aucune trace des profonds (la tempête a nettoyé les traces de leurs pattes collantes). Par contre, ils ont droit à un test en Trouver Objet Caché pour déceler un écoulement de sang du côté de la proue (il faut qu'ils dirigent le canot spécifiquement de ce côté). Ils ont beau appeler et donner des coups dans la coque, personne ne leur répond et ne viendra voir par-dessus le bastingage. Il ne leur reste plus qu'à monter à bord.

Sur le pont du HMS Lincoln

Le pont est désert et personne ne répond aux appels des personnages. Toutefois, il est possible de repérer les restes d'un marin décapité et horriblement mutilé à l'avant, près de la proue, caché dans des cordages. Le sang s'écoule le long de la coque pour être rapidement lavé par les

flots. A la vue du cadavre, les investigateurs doivent tester leur SAN ou perdre 1D3 points de Santé Mentale. Un test en Médecine permet de déterminer que la décapitation n'est pas due à une arme tranchante: la plaie est trop irrégulière. Peut-être un coup violent a-t-il arraché la tête du malheureux. Les autres blessures au torse et aux bras pourraient être des griffes, comme celles d'un ours, mais ne sont guère profondes (enfin, elles sont le fruit de profonds, quand même). En cherchant à entrer dans le bâtiment, les personnages trouveront également une porte défoncée. C'est une porte en métal. L'acier a été tordu par une force surhumaine. Les autres portes sont fermées normalement. Elles peuvent être déverrouillées de l'extérieur comme de l'intérieur. Si quelqu'un pense à jeter un œil en direction du poste de pilotage, il peut se rendre compte que les vitres sont maculées de sang à l'intérieur.

A l'intérieur du bateau

Le HMS Lincoln est un navire identique à celui des personnages. Ils savent donc comment s'y diriger. C'est pourquoi il me semble inutile de vous procurer un plan détaillé. Sachez, pour info, que le poste de pilotage se situe au pont +1 (le pont 0 étant celui qui communique avec l'extérieur), que la cambuse et la cantine sont au pont 0, que les cabines des marins et des officiers sont au pont -1 et que les machines et entrepôts sont au pont -2. Les cabines des officiers sont individuelles et celles des marins sont prévues pour accueillir de quatre à six marins (couchettes à étages). Demandez donc aux investigateurs où ils souhaitent se rendre, sachant qu'ils connaissent le plan général du navire. Voici cependant une liste d'événements que vous pouvez

utiliser pour pimenter leur visite. De manière générale, l'intérieur est éclairé, sauf au pont -2 où le courant a été coupé accidentellement par un tir allié. Régulièrement, les personnages peuvent entendre des bruits de pas lents et spongieux, voir des ombres furtives traverser une coursive à la limite de leur champ de vision. Plus rarement, ils entendront un cri humain assez loin ou le râle d'un mourant. Il est très probable qu'ils remarquent des traînées de sang et du désordre, voire des impacts de balles dans les murs. Il semble évident que le HMS Lincoln a été attaqué, mais par qui ?

Dans une coursive

Un râle rauque provient de derrière une porte entrouverte. C'est le sergent McDonald, affreusement blessé, ses intestins répandus sur ses genoux. Il se traîne vers les investigateurs dès qu'ils entrent, du sang plein la bouche. Il réussira à articuler quelque chose comme « hommes-poissons » avant de mourir (test SAN, 0/1D3).

Dans une coursive

Un son de glissement se fait entendre. Au bout du couloir, les pieds d'un soldat sont trainés dans une flaque de sang et disparaissent. C'est un profond qui tire un cadavre. La vue de la chose provoque un test de SAN (0/1D6). Les caracs des profonds se trouvent page 335 du LdB.

Dans la cantine

Les profonds ont concentré les corps des marins tués dans la cantine, pour on ne sait quelle sombre raison. Il y a du sang partout sur le sol et dans ce sang, il est possible de trouver des traces de pieds palmés. L'un des cadavres n'est en réalité pas encore mort, mais il a perdu la raison.

Il respire bruyamment et a plusieurs corps entassés par-dessus lui. Si on le dégage et si on l'interroge, il se conduira comme un dément ! Il éclatera d'un rire mêlé de sanglots et tentera de se saisir d'une arme (il en traîne quelques-unes par terre ou il tentera de prendre celle d'un des personnages) pour mettre fin à ses jours d'une balle en pleine tête (SAN, -1D3).

Le poste de pilotage

L'endroit a été la scène d'un massacre. Il y a du sang partout, mais les corps ont été emmenés à la cantine. Les commandes du bateau sont bloquées par un fusil. Pour le moment, le HMS Lincoln vogue droit devant lui, mais si on prend le fusil, il partira à la dérive. Le risque est alors grand qu'il aille percuter le HMS Turtle, très proche. Ce qui serait dramatique. Les personnages devront donc trouver le moyen de sécuriser la passerelle. Soit ils renforcent le blocage des commandes, soit ils maintiennent quelqu'un à la barre. Voyez comment cet élément peut influencer votre partie. Si les personnages ne se soucient pas des commandes, il est possible que les deux navires se percutent avec toutes les conséquences que cela implique.

La cabine du matelot Kelter Brown

Kelter a fini par se rendre compte de ce qui se passait. Il a griffonné quelques notes à l'attention de ses parents avant de filer vers le pont -2 et la réserve de munitions. La note est mise en évidence sur sa couchette. Voici ce qu'elle dit : *« Tout ça est ma faute ! La petite Alice Farrow m'a confié le médaillon. Elle était trop belle pour moi. J'ai été naïf. Je n'ai compris que quand j'ai vu les hommes-poissons. Ils ressemblaient à l'être tordu et prostré du pendentif. Le médaillon les attire. Ils sont venus le chercher. Tous les*

autres sont morts. On ne tire plus. Je vais me rendre dans la réserve de munitions et tout faire péter. Au moins, ils sauteront avec moi. Je sais pas pourquoi j'écris tout ça. Ce bout de papier prendra l'eau par mille mètres de fond. J'y vais... » Et c'est signé K. Brown. Les investigateurs peuvent à partir de là tirer plusieurs conclusions. Ils peuvent paniquer et prendre la fuite : le navire peut exploser d'un moment à l'autre. Ils peuvent aussi tenter d'empêcher Kelter de tout « faire péter » et épargner ainsi un bâtiment de Sa Majesté. S'ils décident de prendre leurs jambes à leur cou, le navire n'explosera pas. Kelter Brown, on va le voir, est coincé dans une pièce du pont -2 par les profonds. Il finira par se tirer une balle en pleine tête. Des renforts peuvent alors nettoyer le HMS Lincoln et le ramener au port afin de le doter d'un nouvel équipage. Par contre, s'ils s'entêtent et veulent retrouver Brown, ils savent maintenant où chercher...

Le pont -2

Kelter Brown n'a pas réussi à atteindre la réserve de munitions pour faire exploser le bâtiment. Les profonds sont attirés par son médaillon mais, comme il porte leur objet sacré, il n'est pas attaqué par eux. Ils craignent qu'il ne le brise. A un moment, cerné de toutes parts, il s'est glissé dans un petit débarras et a refermé la porte derrière lui. Les profonds sont agglutinés devant sa porte ou déambulent dans la zone en quête d'une autre entrée. Il y a en tout douze profonds au pont -2. La vue de ces créatures regroupées entraîne un test de SAN et la perte de 1/1D6 points de vie. Les profonds se jetteront sur les nouveaux venus (p.335 LdB).

Kelter Brown

S'ils se mettent à tirer, les investigateurs sortiront Kelter Brown de sa torpeur. Il attendra trois tours de combat avant d'ouvrir la porte et de filer vers la réserve de munitions. En effet, il a toujours en tête de faire sauter le navire (il a perdu la tête). Il faudra donc se frayer un passage parmi les profondeurs ou les tuer jusqu'au dernier pour le rattraper avant l'inévitable. Une fois sorti, il faut dix tours de jeu à Brown pour arriver à destination, dégoupiller une grenade et la lancer sur les caisses de munition. L'explosion éventrera le HMS Lincoln qui coulera en dix minutes. L'onde de choc risque bien de coûter cher aux personnages s'ils sont trop proches et la montre joue contre eux pour regagner le HMS Turtle et l'éloigner du malheureux navire. S'ils arrêtent Brown à temps, il se rendra, mais son cas est désespéré. Il sera démobilisé et envoyé dans une maison de repos.

Rapport

Si les personnages reviennent vivants de leur expédition sur le Lincoln, ils devront faire leur rapport au capitaine Bower. Celui-ci fait partie de la Section M et entendra donc les investigateurs seuls. Il leur expliquera ce qu'est la Section M et ce qu'implique la découverte des personnages.

Et après ?

Si les personnages ont sauvé le navire, s'ils ont rapporté la note de Kelter Brown ou s'ils se souviennent du nom d'Alice Farrow, l'histoire peut ne pas s'arrêter là. En effet, la Section M s'emparera de l'information et enverra ses agents (les personnages ?) retrouver Alice au dernier port d'attache du HMS Lincoln. Retrouver Alice à Scapa Flow ne sera guère compliqué. En l'interrogeant, il sera également facile d'apprendre l'existence de la sorcière

Dilma Wolffe. Sa piste pourrait mener les investigateurs vers le convent de Glasgow, auquel elle appartient. Mais c'est là une autre histoire...